

新スコアリングシステムについての概要 (暫定)

神奈川県バドミントン協会 審判委員会

5月6日のIBFの総会で新スコアリングシステムの採用が正式決定されました。

以下にある資料は、トマス杯・ユバ杯に向けて、日本バドミントン協会競技審判部より平成18年4月5日付けで出されたものを元に作成したものです。

スコアリングシステムのほかにもいくつかの変更点が見られますが、正式な決定は現在のところまだされていません。正式なものは10月1日付けで出されることとなります。

ただ、その正式決定よりも前に神奈川県内で行われる予選が、新スコアリングシステムで行われることになっている大会もあります。正式決定されたものではありませんが、この概要(暫定)をガイドラインとして大会を運営していくことになるかと思えます。

ただ、正式決定ではありませんので今後変更点があり得ることをご承知おきください。

21P×3G(ラリーポイント制)の場合の試合形式概要

21点を先取したサイドがそのゲームでの勝者となる。20オール、29オールを除くラリーに勝ったサイドが、1点ずつ得点することとする。

スコアが20点オールになった場合には、2点リードした(2点差をつけたつめた)サイドがそのゲームでの勝者となる。

(その時に、主審は、20ポイントオールとコールする。)

スコアが29点オールになった場合には、30点目を得点したサイドがそのゲームでの勝者となる。

(その時主審は、29ポイントオールとコールする。)

エンドの交替は第3ゲームで、どちらかのサイドが最初に11点に達したとき。

スコアリングとサービング

(1) サーバー側がラリーに勝ったとき、そのサーバー側は1点を得ることとする。

そしてサーバーがもう一方のサービスコートから、再びサーブする。

(2) レシーバー側がラリーに勝ったとき、レシーバー側が1点を得ることとする。

そして、レシーバー側が次のサービスを行う。(セカンドサービスはない)

インターバル; コーチングO.K., アドバイスO.K., コートから離れることができる。

(1) ゲームの途中スコアが最初に11点になった時、60秒を超えないインターバルを認め、また、

(2) 1ゲームと2ゲームの間と2ゲームと3ゲームの間、120秒を超えないインターバルを認める。

マッチ(試合)中、シャトルがインプレーでないときのみ、プレーヤーはマッチ

(試合)中アドバイスを受けることができる。; コートを離れるときは、主審の許可が必要。

一度警告を受けた後、.....フォルトにする。そして、もし2回目のフォルトを宣告する必要生じた場合、主審は、その違反したサイドをフォルトにし、すぐにレフェリーに報告する。

オーバーールの適用 審判の判定は、主審の考えで、線審が明らかに間違ったコールをしない限り、その審判員の責任とするすべての事実に関して最終のものである。

主審は線審が明らかに間違ったコールをした場合は線審の判定を変更することとする。

(あくまで、明らかに間違ったコールをした場合のみであり、線審の担当ラインについては、線審の判定を優先するのが大原則である。)

マッチ（試合）中、シャトルがインプレー中、コートの外からどんな種類のアドバイスもしてはならない。コーチは指定された椅子に着席する（コートのそばで立っていることは不可）。

もし、主審の考えで、コーチにより、プレーが混乱させられたり、相対するプレーヤーの注意がひかれたりした場合は「レット」となり、すぐにレフェリーが呼ばれ、第1回目の警告がコーチに宣告される。もし、2回目にそのような事態になったときには、レフェリーはそのコーチをその場から退場させるかどうかの適切な判断をする。

サービス

(1) サービスの不当な遅延；サーバーとレシーバーがともにサービスの用意ができたなら、両サイドともサービスを不当に遅らせてはならない。サーバーのラケットヘッドの後方への動きが完了した時点で、サービスの始まりについてのどのような遅れも、不当な遅れとみなされる。

（付加） この判定が主審からサービスジャッジに戻った。

(2) ウエストラインの規格；ウエストとは肋骨の一番下の部位の高さで、胴体の回りの架空の線（仮想ライン）と考える。（付加）

(3) シャフトの向き；サーバーの持つラケットのシャフトは、シャトルを打つ瞬間に下向きでなければならない。（この後のラケットヘッドの記述と図が省略。）

サービスコートの間違い

もしサービスコートの間違いがなされたなら、間違いは訂正しないでそのゲームのプレーはプレーヤーの新しいサービスコート（あるいは、同じように、新しいサービスの順番）を替えないで続けることとする。 **間違いに気づいた時点で訂正する方向になりました。（スコアは訂正しません）**

(1) サービスやレシーブの順番を間違えたとき

(2) 間違ったサービスコートからサーブしたりレシーブしたとき

マッチ（試合）中

(1) **主審も**必要なら、サービスフォルトをとっていい

(2) サービスオーバーのとき、必要なら主審は**手で**新しいサーバーと正しいサービスコートを指す。

(3) サービスジャッジが任命されているとき、サービスジャッジは、インターバル中に、コートにモップ掛けが必要か確かめる。また、1ゲームと2ゲームの間、2ゲームと3ゲームの間には、インターバルボードをネット下中央に置く。

(4) **オーバールール**；「コレクション イン」、「コレクション アウト」

(5) **近隣のコートからシャトルが飛んできたとき**、邪魔になったり、気をひかないようなら「レット」はコールしない

(6) 給水などのためにコートから出ることができるのは、許可されたインターバルのみ。

もし、プレーを止めないのであれば、手を拭くのは許される。モップ掛けのときは、プレーヤーは床を拭き終わるまでコート内にいることとを原則とする。

(7) **シャトル交換**；主審がシャトルの状態が悪いときのみ交換を許可する。

(8) マッチ（試合）中のけがや病気；コート上に入ることが許されるのは、医者、医療補助員、

レフェリーとけがしたプレーヤーのコーチのみ。**出血がある場合は**、出血が止まるまであるいは傷が保護されるまでゲームを遅らせることとする。

(9) レフェリーは主審にプレー再開の指示をする。主審は、レフェリーに経過時間を報告する。

大会名称: THOMAS CUP
 試合番号: SemiFinal 2-2
 コート番号: 1
 日付: 2006/5/5
 予定開始時刻: 17:00

スコアシート

① L(左)orR(右)を記入

開始時刻: 17:58
 終了時刻: 19:09
 試合時間: 71
 シヤトル数: 20
 主審: Girish Natu
 サービスジャッジ: Diraj Gooneadry

マーチン・ルドガード・ハンセン	17-21	クー・ケンケット
イェンス・エリクセン	30-28	チャン・チョンミン
	6-21	

1st Doubles (デンマーク) (マレーシア)

事前に印刷されています

団体戦種目が印刷されます

マーチン・ルドガード・ハンセン		5	7	10	12	14
イェンス・エリクセン	S 0 1 2	4	6	8 9	11	
クー・ケンケット	R 0	3 4	7	9	11 12	
チャン・チョンミン		1 2	5 6	8	10	13 14 15
15						17
16						21

② ⑨ 各欄に記入

③ S(サーバー) R(レシーバー)を記入

④ 両サイドに0を記入

⑤ スコアはサーバーの行に記入する

⑦ ゲームスコアを記入

マーチン・ルドガード・ハンセン		1	3 4	12	14
イェンス・エリクセン	R 0	2	5	10 11	13
クー・ケンケット	S 0	2	4 5 6 7	10	12
チャン・チョンミン		1	3	4	11
16			19 20	23	25
17 18			22	24	26
15 16			19 20	21	27
17 18			21	25	28

⑥ 20オール時に斜線を記入

⑧ 結果を記入

⑩ 勝者サインをもらう

マーチン・ルドガード・ハンセン		3	5	6	10 11 12 13 14 15 16	17 18	19 20 21
イェンス・エリクセン	S 0 1 2	4	6	9			
クー・ケンケット	R 0	4 5	10 11 12 13 14 15 16				
チャン・チョンミン		1 2 3	6	9			
							6
							21

警告等の内容を記入

W - Warning for misconduct to Jens Erikson for delaying the game
 F. fault to lungkast for abusing the shuttle on line call. 6
 F. Fault to misconduct to Chan for hitting & shouting at the net looking at opponent

勝者署名: _____ 主審署名: _____ レフェリー署名: _____

(財)日本バドミントン協会

(凡例) W: 警告 F: フォルト D: 失格 S: 中断 I: ケガ R: 棄権 レ: レフェリー

